

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **1.1 Education Profile**

*Education profile* adalah laporan yang memberikan gambaran tentang sejarah, visi, misi, tujuan, sasaran, kegiatan belajar mengajar, fasilitas yang dimiliki oleh prodi teknik energi,. Sebuah *profile* dapat ditampilkan dalam sebuah video berdurasi pendek yang dapat menggambarkan tentang program studi tersebut.

#### **2.2 Video**

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan), dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam *frame*, dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap. Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi,

memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

### 2.3 Multimedia

#### Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli:

- Kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996)
- Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks (McComick, 1996)
- Kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output*. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002).
- Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001)

### 2.5 Media

Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar/foto. Media komunikasi grafis sangat banyak jumlah dan jenisnya. Menurut Adi Nugroho (2000). Media komunikasi grafis secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi sebagai berikut:

- a. Media cetak (*printed material*).
- b. Media luar ruangan (*outdoor*).
- c. Media elektronik (*electronic*).
- d. Tempat pajang (*display*).
- e. Barang – barang kenangan (*secial offer*).

### 2.6 Promosi

Pengertian promosi menurut Djaslim Saladin dan Yevis Marty Oesman (2002 : 123) : “Promosi adalah suatu komunikasi informasi penjual dan pembeli yang bertujuan untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang sebelumnya

tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan mengingat produk tersebut”. Sedangkan pengertian promosi menurut Buchari Alma (2006 : 179) “Promosi adalah sejenis komunikasi yang memberi penjelasan dan meyakinkan calon konsumen mengenai barang dan jasa dengan tujuan untuk memperoleh perhatian, mendidik, mengingatkan dan meyakinkan calon konsumen”.

Istilah promosi berasal dari bahasa Latin, yaitu *promovere* yang kemudian diadopsi dalam bahasa Inggris yaitu *(to) promote* yang berarti meningkatkan sesuatu atau menaikkan (sesuatu). Kata *promote* kemudian diadopsi kedalam bahasa Indonesia menjadi kata promosi. Promosi merupakan alat komunikasi dan penyampaian pesan yang dilakukan baik oleh perusahaan maupun perantara dengan tujuan memberikan informasi mengenai produk, harga dan tempat. Informasi itu bersifat memberitahukan, membujuk, mengingatkan kembali kepada konsumen, para perantara atau kombinasi keduanya. Dalam promosi juga, terdapat beberapa unsur yang mendukung jalannya sebuah promosi tersebut yang biasa disebut bauran promosi.

## **2.7 Studi Kasus**

Menurut Depdikbud (1997: 2) menjelaskan bahwa “studi kasus adalah suatu studi atau analisa yang komprehensif dengan menggunakan berbagai teknik, bahan dan alat mengenai gejala atau ciri-ciri karakteristik berbagai jenis masalah atau tingkah laku menyimpang baik individu maupun kelompok”.

Menurut Wibowo (1984: 79) menjelaskan bahwa “studi kasus adalah suatu teknik untuk mempelajari keadaan dan perkembangan seseorang secara mendalam dengan tujuan untuk mencapai penyesuaian diri yang lebih baik”.

Salah satu studi kasus yang pernah ada adalah permasalahan yang terjadi pada team GANETIC perlu adanya publikasi kepada masyarakat terutama instansi-instansi dalam bentuk visual untuk memberikan gambaran yang jelas dan menarik. Awalnya team GANETIC membuat proposal/sebuah buku untuk publikasi kepada masyarakat dan instansi-instansi, disamping itu perusahaan ini juga dibidang masih baru yang kadang orang lupa dan malas membaca *company*

*profile* nya sehingga banyak orang yang belum mengetahui bagaimana cara kerja team GANETIC, dalam bidang apa saja team GANETIC bisa memberikan solusi. Belum adanya sistem yang memberikan kemudahan dalam penyajian *profile* perusahaan, informasi yang didapat oleh konsumen pun kurang memiliki gambaran yang jelas dan isi dari pesan kurang memiliki gambaran lengkap yang mudah dicerna dari maksud *profile* yang ada, karena media kertas yang terbatas informasinya.

## **2.8 Tahapan Produksi**

Terdapat tiga tahapan dalam memproduksi *system* multimedia komersial, misalnya iklan televisi, *profile* prodi, atau situs *web* prodi, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Masing-masing tahap mempengaruhi secara dramatis terhadap biaya dan berkualitas. Adapun tahapan-tahapan produksi sebagai berikut :

### **2.8.1 Pra Produksi ( *Pre Production* )**

Tahap pra produksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktifitas yang terjadi sebelum multimedia diproduksi secara nyata. Perencanaan secara baik sebelum diproduksi dapat menghemat biaya yang dikeluarkan pemesan multimedia komersial. Hal inilah manfaat utama tahap pra produksi.

#### **1. Anggaran (*Budgeting*)**

Perencanaan/perhitungan biaya yang akan dikeluarkan untuk memproduksi video.

#### **2. Pemilihan orang-orang yang terlibat dalam pembuatan video *profile***

Pemilihan orang-orang yang terlibat sesuai dengan video yang akan dibuat.

#### **3. Penulisan Cerita (*Scriptwriting*)**

Proses pembuatan jalan cerita atau yang lebih dikenal dengan skenario. Skenario adalah bentuk tertulis dari keseluruhan film yang merupakan bentuk dasar rangkaian dan adegan – adegan yang tidak dirincikan. (A. Zainul Fanani, 2006).

#### 4. *Storyline dan Storyboard*

*Storyline* merupakan inti dari sebuah naskah yang di ambil dari gagasan utama yang dibuat seperti alur cerita. *Storyboard* adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus yang disusun teratur pada papan buletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Storyboard* digunakan untuk mempermudah dan mempermudah pengambilan gambar. (Heru Effendy, 2002).

#### 2.8.2 **Produksi**

Produksi adalah inti dari setiap proyek karena produksi adalah tahap pengambilan data yang dibutuhkan sesuai *script* dan *storyboard*. Adapun proses produksi adalah sebagai berikut :

##### 1. **Pengambilan Gambar (*Shooting*)**

Setelah *storyboard* atau skenario telah dirancang, maka langkah selanjutnya adalah melakukan *shooting video profile* atau pengambilan gambar pada objek yang telah ditentukan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.

##### 2. **Proses Perekaman Suara, *Sound Effect*, dan Musik**

*Sound Effect* digunakan untuk menekankan artistik, keseruan, menegangkan dari suatu film, acara televisi, animasi, *videogame* atau bahkan suatu titik kreatif tanpa menggunakan dialog atau musik.

Menurut Suhastjarja (1992: 13), musik ialah ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk suatu konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada-nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni, serta mempunyai suatu bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan.

#### 2.8.3 **Pasca Produksi**

Pasca produksi dimana semua pekerjaan sudah dilakukan mulai dari pra produksi yang meliputi mendefinisikan masalah, mendefinisikan ide, menentukan

tema, *shooting script*, dan *storyboard*. Dalam pasca produksi hal yang dilakukan yaitu proses *editing* dan *rendering*.

### 1. *Editing*

*Editing* adalah proses mengorganisir, peninjauan, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. *Editing* harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya (Roy Thompson dan Christopher J. Bowen, 2009: 1).

### 2. *Rendering*

*Rendering* adalah proses pengkalkulasian akhir dari keseluruhan proses dalam pembuatan gambar atau animasi 3D. *Rendering* akan mengkalkulasikan seluruh elemen material, pencahayaan, efek, dan lainnya sehingga akan menghasilkan *output* gambar atau animasi yang realistik (Aditya, 2007).

## 2.9 Hardware yang Digunakan

### 2.9.1 *Personal Computer (PC)*

Menurut (Wimatra, 2008) mengatakan bahwa definisi komputer adalah sistem elektronik yang memiliki tujuan pengolahan data, yang kemudian dapat menghasilkan informasi yang berguna.

### 2.9.2 Kamera DSLR

DSLR adalah ringkasan kepada ‘*Digital Single-Lens Reflex*’. Sistem kamera ini sebenarnya telah wujud sejak zaman kamera analog lagi. Pada ketika itu, DSLR dikenali dengan nama kamera SLR.

### 2.9.3 Tripod

Tripod dalam [fotografi](#), adalah alat [stan](#) untuk membantu agar badan [kamera](#) bisa berdiri dengan tegak dan tegar. Hal ini dimaksudkan untuk mengurangi kelelahan fotografer dalam mengambil gambar dan mengurangi [noise](#) yang ditimbulkan oleh guncangan tangan fotografer.

Tripod biasanya dipakai jika fotografer menggunakan *shutter speed* di angka 30 atau lebih lambat atau menggunakan *lensa* kamera dengan *focal length* lebih dari 200 mm.

#### **2.9.4 *Microphone***

*Microphone* adalah suatu jenis *transduser* yang mengubah energi-energi *akustik* (gelombang suara) menjadi *sinyal listrik*. *Microphone* merupakan salah satu alat untuk membantu *komunikasi* manusia. *Microphone* dipakai pada banyak alat seperti *telepon*, alat perekam, alat bantu dengar, dan pengudaraan *radio* serta *televisi*.

#### **2.9.5 *Lighting***

*Lighting* adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan. Sebab, tanpa adanya cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat. Secara umum itulah fungsi dari tata cahaya.

### **2.10 Program Studi Teknik Energi**

#### **2.10.1 Visi dan Misi**

##### **1. Visi**

Menjadi penyelenggara pendidikan vokasi yang unggul dan terkemuka dalam menyiapkan SDM yang Professional di bidang Teknologi Energi.

##### **2. Misi**

1. Mengembangkan pendidikan tinggi vokasi untuk menghasilkan lulusan yang kompeten di bidang teknologi pemanfaatan energi tak terbarukan dan konvervasi energi.
2. Meningkatkan penelitian terapan, serta menyebarluaskan hasilnya untuk Pengembangan IPTEK di bidang Teknik Energi.
3. Meningkatkan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan IPTEK di bidang Teknik Energi untuk mendukung peningkatan mutu kehidupan.

### **2.10.2 Tujuan Pendidikan**

Adapun tujuan Program Studi Teknik Energi sebagai berikut :

1. Menghasilkan ahli teknik yang professional tingkat Sarjana Terapan dan memiliki kompetensi dalam bidang Teknik Energi.
2. Mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang keenergian serta mengupayakan penerapan untuk meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat.
3. Meningkatkan peran Program Studi D-IV Teknik Energi sebagai bagian lembaga pendidikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terapan untuk menunjang pembangunan nasional.

### **2.10.3 Sasaran Program Studi**

Sasaran Program Studi Teknik Energi sebagai berikut :

1. Menciptakan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan kompetensi di bidang Teknik Energi.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi terapan untuk menunjang pembangunan nasional.
3. Memasyarakatkan pendidikan politeknik, hasil pengembangan produk, dan teknologi terapan di bidang Teknik Energi.

